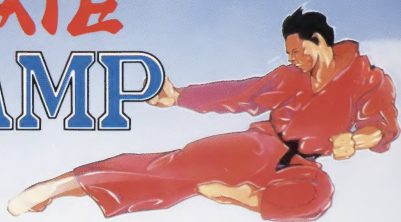


 **DISK SYSTEM**
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

DFC-KAR

KARATE CHAMP

カラテ・チャンプ



DECO データシステム株式会社



このたびは“^カラ^テ ^チャン^プ”^かをお買
い^あげいただきまして、誠^{まこと}にありがとうございます。

なお、ゲームの内容に関するお問い^{ないよう}合わせには、
一^{いっさい}切^{こた}お答^{りよう}えできませんのでござ承^あください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いてお
いてください。
- テレビ画面からできるだけ離^{はな}れてゲームをしてください。
- 健康^{けんこう}のため、約^{やく}1時間^{じかん}ごとに10～15分^{ぶん}の小休^{しょうきゅう}止^しをしてくだ
さい。



KARATE CHAMP

目次

| | |
|--|----|
| たたか はじ じゅん び ひつ よう 闘いを始めるためには準備が必要だ…… | 2 |
| が めん み かた 画面の見方…… | 4 |
| つか かた コントローラーの使い方…… | 5 |
| あそ かた 遊び方…… | 6 |
| わざ つか かた 技の使い方…… | 8 |
| とくてん 得点…… | 10 |
| わざ みが 技を磨け！…… | 11 |
| おぼ ちゅう い じ こう これだけは覚えてほしい注意事項…… | 12 |

たたか はじ じゅん び ひつよう
闘いをはめるためには準備が必要だ!

ディスクシステムを

き どう
起動させよう。

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをONにする。するとマリオとルイージが追いかっこをする画面が出るので、ディスクカードのSIDE A を上にしてセット。特に裏表には注意が必要だ。画面がきちんと出ないときは、もう一度最初から接続をよく確かめながらセットし直そう。



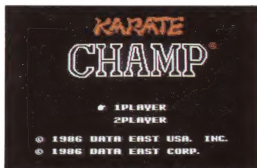


ナ ウ ローディング
 “NOW LOADING....” と
 ひょうじの画面のあとしばらく
 待つと、左のような画面が出て
 くる。ここで “A、B SIDE
 ERR. 07” という表示が出たと
 きは、ディスクカードを一度取

り出して、SIDE A、Bをよく確認してから、SIDE A
 を上にして、もう一度正しくセットし直そう。

さあ、^{たたか}闘いの^{はじ}始まりだ！

ここでゲームタイトル画面
 が出てくるので、ゲームモー
 ドをSELECT ボタンで選
 び、START ボタンを押そ



う。すると左のような画面表
 示に変わるので、SIDE B
 を上にしてセットし直そう。

さあ、^{たたか}闘いの^{はじ}始まりだ！

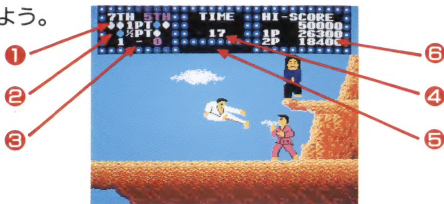
ここまででうまく起動しな
 かったときは、14ページのー



覧表で原因を調べて、それに^{おう}応じた^{しょ}処置をしよう。

か めん み かた 画面の見方

このゲームでは画面上部にいろいろな表示が出る。すべて闘いに必要なことばかりなので、画面の表示をしっかり覚えよう。



① **ランキング**：1ST(初段)から、7TH(7段)、CMPまで8階級ある。

② **ポイント**： $\frac{1}{2}$ PT(ポイント)を2回取ると1PT。2PTで1本だ。

③ **獲得本数**：2本先取すれば勝ちになるぞ。

④ **試合時間**：残り時間が表示される。30秒以内に一本が取れないと、勝負は審判の判定に持ち込まれる。また、技が決まったときには、決まり技が表示される。

⑤ **審判のメッセージ**、判定が表示される。

⑥ **得点**：決まり技、残り時間に応じて得点があげられる。

コントローラーの使い方

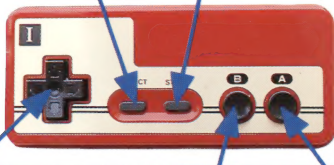
闘いはすべてコントローラーの使い方^{つか}で決まる。8、9
ページ^{わざ}の技^{つか}の使い方^{かた}をしっかりと覚えよう。

セレクトボタン

タイトル画面^{がめん}で、
ゲームモードを
選ぶ^{えら}ときに。

スタートボタン

ゲームを始める^{はじ}ときに。
また、試合^{しあい}を中断^{ちゅうだん}・再
開^{かい}させるときに。



+ボタン

Ⓑ ボタン

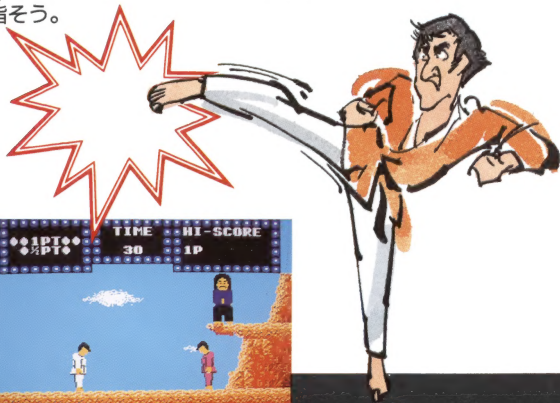
Ⓐ ボタン

プレイヤー^{プレイヤー}の繰り出す技^くは、すべて3つのボタン^{だ わざ}の
組み合わせ^{くあ}で決まる^きのだ。

※ 1プレイヤー^{プレイヤー}のときはコントローラーⅠを、2PLAY
ER^{ヤー}のときにはⅠ、Ⅱ^{つか}を使おう。

あそ かな 遊び方

“KARATE CHAMP”には、コンピュータとの対戦モード(1PLAYER)と友達との対戦モード(2PLAYER)がある。どちらのモードを選んでも目的は同じ。一試合に二本取れば勝ちだ。ビシビシ技を決めて“CHAMP”を目指そう。



プレイヤー 1 PLAYER

コンピュータが対戦相手だ。最初のうちは簡単に倒せるかもしれないけれど、ランクが上がり、ステージが進むにつれて、徐々に相手も手強くなっていくので要注意。

勝負に負けると“GAME OVER”になるけれど、そのままタイトル画面が表示される。モードを選び直し、再挑戦だ！



プレイヤー 2 PLAYER

コントローラーⅠが白、Ⅱが赤のプレイヤーだ。お互いの技を競い合い、闘いを進めよう。

このゲームには闘いの舞台が10面ある。10面の次は最初の舞台に連続し、闘いが続行するのだ。

わざ つか かた
技の使い方



右向き

| ①+② | ③ | ④ | |
|--------------------|---------------------------|-------------------------|----------|
| 回しげり ROUND KICK | 後ろげり BACK KICK | 前 突 き REV.PUNCH | |
| 回しげり ROUND KICK | 後ろ回しげり BACK ROUND KICK | 飛びげり JUMP. SIDE KICK | ジャンプ |
| ジャンプ 移動(右) | 飛び後ろげり JUMP. BACK KICK | 前 げ り FRONT KICK | 前進 |
| 下段突き REV.PUNCH | 足ばらい(左) FOOT SWEEP | 足ばらい(右) FOOT SWEEP | しゃがみ |
| ジャンプ 移動(左) | ローキック LOW KICK | ローキック LOW KICK | 後退 受け |

+



プレイヤーの使う技は、コントローラーの①、②、+ボタンの組み合わせで使い分けることができる。しっかりと覚えて、空手の達人を目指すのだ！



左向き

| ボタン | 左向き | | | |
|-----|----------|-------------------------|---------------------------|--------------------|
| | | Ⓑ | Ⓐ | Ⓐ+Ⓑ |
| | | 前 突 き REV.PUNCH | 後ろげり BACK KICK | 回しげり ROUND KICK |
| ↑ | ジャンプ | 飛びげり JUMP. SIDE KICK | 後ろ回しげり BACK ROUND KICK | 回しげり ROUND KICK |
| → | 後退 受け | ローキック LOW KICK | ローキック LOW KICK | ジャンプ 移動(右) |
| ↓ | しゃがみ | 足ばらい(左) FOOT SWEEP | 足ばらい(右) FOOT SWEEP | 下段突き REV.PUNCH |
| ↙ | 前 進 | 前 げ り FRONT KICK | 飛び後ろげり JUMP. BACK KICK | ジャンプ 移動(左) |

※コントローラーの使い方は、プレイヤーの向いている方向によって違ってくる。試合中にプレイヤーが右・左のどちらを向いているのかにも注意が必要だ。

とくてん 得点

このゲームは相手を倒したときだけではなく、使った技などによっても、得点を上げられるのだ。

| わざ 技の名前 | とくてん 得点 |
|-----------------|------------|
| まえつ 前突き | 100 |
| げだんつ 下段突き | 200 |
| まえ 前げり | 300 |
| ローキック | 300 |
| うしろ 後ろげり | 300 |
| あし 足ばらい | 400 |
| まわ 回しげり | 500 |
| うしろまわ 後ろ回しげり | 700 |
| と 飛びげり | 800 |
| と 飛び後ろげり | 800 |



- ※左の得点は技が相手にバッチリと決まって、1PT上げたときの得点だ。バッチリと決まらないうと、1/2PTとなって得点も半分になってしまう。
- ※勝者には試合の残り時間も得点に加算される。勝負はすばやく決めてしまおう。

わざ ^{みか} 技を磨け！

さいしょ ^{ひとり} ^{もくもく}
最初は一人で黙々と…

^{よわ} ^{もの} 弱い者イジメはよくないけれど、〈2 ^{プレイヤー} PLAYERモード〉を
^{ひとり} 一人でプレイすれば、^{あいて} ^む 相手が向かってこないのだから ^{わざ} ^{じょうたつ} 技の上達
には ^{やく} ^た 役に立つハズ。相手との ^{あいて} ^{きょり} ^{だいじ} 距離も大事だぞ。

キョロキョロするな！

プレイヤーの ^む 向いている ^{ほうこう} 方向が ^{ちが} 違うと、コントローラー
の ^{つか} ^{かた} ^か 使い方も ^{あいて} ^せ ^む 変わってくる。相手に ^{れいせい} ^{たたか} 背を向けてしまっても、
あわてず、さわがず、冷静に闘おう。



これだけは覚えておいて ほしい注意事項

ディスクカードはこれまでの
カセットよりもデリケート。
注意事項を守ってやらないと、
こわれちゃうぞ！



ディスクカードは大切に取扱おう



● ディスクカードの窓から見
える茶色の磁気フィルム部分
には、絶対に指などで直接触
れないで！ それから、そこ
を汚したり傷つけたりしない
よう気をつけよう。

● 湿気や暑さにはとっても弱い。風
とお 通しのよい涼しい場所に保管しよう。



● ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ／ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。

● ^じ磁石を^{ちか}近づけると、データが
消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりよく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないようにしよう。



● ^ふ踏んづけたり
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中に入れておくように！



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時、^{いじ}EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESETボタン、^{でんげん}電源スイッチに手を触れ
ちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書もよく読もう！

ディスクシステムが

せいじょう きどう
正常に作動しなくなったときには…

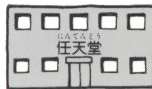
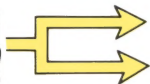


| エラーメッセージ | ないよう たいしょうほうほう 内容または対処方法 |
|---------------------------------------|--|
| ディスク セット DISK SET エラー ERR.01 | ディスクカードを ^{ただ} 正しくセットしてください。 |
| バッテリー BATTERY エラー ERR.02 | 電圧が弱くなっています。 ^{あたひ} （新しい乾電池が、 ^{きんてんち} AC アダプタを取りつけてください。） |
| エラー ERR.03 | ディスクカードのツメが折れています。 ツメの所 ^{ところ} にテープを貼 ^は ってください。 |
| エラー ERR.04 | 違 ^{ちが} ったメーカーのディスクカードがセットされています。 |
| エラー ERR.05 | 違 ^{ちが} ったゲーム名 ^{めい} のディスクカードがセットされています。 |
| エラー ERR.06 | 違 ^{ちが} ったバージョンのディスクカードがセットされています。 |
| エービー サイド A,B SIDE エラー ERR.07 | A面・B面を確認して指示どおりセット。 ^{エーめん} ^{ビーめん} ^{かくにん} ^{しじ} |
| エラー ERR.08 | 違 ^{ちが} った順番 ^{じゅんばん} のディスクカードがセットされています。 |

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| エラー ERR.20 | 許諾画面のデータが読み取れない。 |
| エラー ERR.21 22 | ディスクカードの信号が最初から読み取れない。 |
| エラー ERR.23 24 25 | ディスクカードの信号が途中から読み取れない。 |
| エラー ERR.26 | ディスクカードに正しくSAVEできない。 |
| エラー ERR.27 | ディスクカードのデータが少しおかしくなった。 |
| エラー ERR.28 29 | ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。 |
| エラー ERR.30 | ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。 |
| エラー ERR.31 | ディスクカードのデータ数が実際と合わない。 |

- ※エラー20～40
の主な原因
- ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
 - ディスクカードの信号が消えている。
 - ディスクドライブのヘッドが汚れている。

.....最寄りの任天堂へご相談ください。



ファミリーコンピュータ™ 用カセット



せ かい きょう ごう け ち
世界の強豪蹴散らして、
め ざ ゆう しょう ウィナーズカップ
目指せ優勝、“勝者の杯”！

8月12日発売！ 5,800円



KARATE CHAMP

カラテ・チャンプ

1988年7月20日初版

©1986 DATA EAST USA, INC. / DATA EAST CORP.

発行

データイースト株式会社

〒167 東京都杉並区南荻窪 4-41-10

データイーストビル

TEL. 03-331-5441 (代表)

03-332-1875 (情報)

編集

Pamph HOUSE
INTERCOM DESIGN

禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

